以更高效率為大家介紹遊戲新資訊

今期出紙16大版　　隨《遊戲誌》第34號附送

遊戲誌 GAME PLAYERS EX

VOL.8

不另收費

GALLOP RACER
飛翼騎師

BY: J.J
特別鳴謝: 臨泰萊



自從紅白機年代以來，日本一直也有不少賽馬遊戲推出過，但因為絕大部份也是以培育馬匹參賽為題材，玩者只能觀看賽事的進行過程，而且內容方面亦涉及相當多的日本賽例及日文指令，往往令相玩的人望而卻步，偶爾推出的動作型賽馬遊戲，在玩法方面又過於兒戲，所以這類賽馬遊戲在香港這流行賽馬的地區一直未能流行起來。

不過最近在PS推出的這個《飛翼騎師》卻有所不同，因為這雖然是個動作型的賽馬遊戲(即可以由玩者操作馬匹作賽)，但在系統上卻相當嚴緊，不論是參賽前的部署及賽事中的戰術都用上了真實賽馬的理論，雖然這令到遊戲的難易度相當高，但在玩上手之後的投入感及成功感就不是一般賽馬遊戲所能比擬的。

PS

製造商: TECMO
價格: 5800 日圓
容量: CD-ROM

RAC　MEM





SEASON MODE

第一步：登記騎師資料



當選了SEASON MODE之後，首先要決定閣下在遊戲中所用的名字，跟着是決定閣下在遊戲中所穿的騎師服的花樣及顏色，由於這兩項資料一旦決定了就不能再於遊戲中修改，所以最好還是想清楚才決定。





第二步：選購第一匹座騎

當進入遊戲後，由於這時的你是一匹馬也沒有的，所以第一件要做的事是到HORSE SHOP買馬。HORSE SHOP經常也會有10匹馬讓你選購，但在遊戲開始時，你只有10000的JOCKEY POINT在手，所以有不少馬是得個睇字的。當然，平嘢冇好，在質素方面自然不能要求太高了，在下建議各位與其找一匹半天吊的馬，倒不如選一匹只在某方面特別專長的馬還好(例如擅長跑短途)，到真正有餘錢時才另買新馬(1月~6月可購入4歲馬、7月~12月則可購入3歲馬)。

順帶一提，在買馬畫面中，HANDI一項是代表該馬的「讓磅值」，數值愈高基本上即表示那匹馬愈強，而就如日本的賽制一樣，這數值的上限及下限分別是70及48。



遊戲的開始

當各位來到標題畫面時，首先要選擇以SEASON MODE或是PRESEASON MODE來開始遊戲。SEASON MODE是這遊戲的主要模式，而PRESEASON MODE則是可從一批指定的著名馬匹中選出其中一匹來參加其中一場賽事。由於這裏讓你選擇的馬最少也會有中上的實力，所以在某種程度上可當成是練習模式來使用。



馬匹資料畫面詳談

以比賽前的部份來説，這畫面可説是最為關鍵的，因為從這畫面顯示出來的資料會告訴你這匹馬是速度重視還是體力重視，亦會告訴你這匹馬是屬於快放型還是留前鬥後型，由於賽事的勝敗幾乎完全是取決於能否配合馬匹的性格，所以必須對這裏的資料有充份掌握才可。



1. 馬的種類

沒有任何記號的是一般日本國產馬，而有「父」在旁邊的是代表這馬的父親是日本國產馬（有少部份賽事是只有這種馬才能參加的，但為數極少），有「外」在旁邊的則代表這是外國馬，這類馬只能參加混合賽事、限制頗大。

2 性別・年齡

MALE（牡馬）不能參加牝馬限定的賽事，而FEMALE（牝馬）則不能參加牡馬限定的賽事，除此之外，HONGRE馬是只能參加混合賽事的。至於馬的年齡亦同樣會影響馬匹可參加的賽事種類，在這遊戲中，賽事大概可分為3歲限定、4歲或以上以及5歲或以上三種類型。

3. 父馬名

4. 維持費

代表這匹馬每個月所需的維持費。購入時價格愈高的馬，所花的維持費亦會愈高。

第三步：選擇賽事參加

馬匹買回來是要參賽才有用的，但選擇賽事卻有着一定的技巧及戰略。首先，你要在馬匹資料畫面中選參賽登記，這樣便會顯示出這星期的賽事一覽（按左右則可看上星期或下星期的賽事、但你只能登記當時那星期內的賽事），這裏會以灰白色表示出那些你可報名的賽事，你可利用游標選擇該賽事看清楚它的賽程、屬於草地賽（TURF）還是泥地賽（DIRT），以及賽事是否屬於三級至一級賽的類別（G III、G II、G I）。除此之外，你還可利用□掣先看看該賽事的獎金水平。

基本上，新馬是只能參加一般混合賽（混）或一些沒有獎金限制的三級賽事（G III），直到該馬匹替你賺到了某個數目的獎金後，才能向一些指定了獎金下限（即EARNING？PTS的項目）的賽事報名。雖然混合賽在初期會較易勝出，但因為馬匹在賺過的獎金達到一定數目後會被提高「讓磅值」，換句話説即是要負重磅參賽，本來可贏的賽事也可能會變成大敗收場，但想參加三級賽又因為獎金額太高而失去了優勢，所以在適當時候挑戰三級賽或更高級賽事是很重要的。





5. 獎金額

顯示出這匹馬曾替你賺過的獎金額。若想參加三級賽（G III）或以上的賽事，就必須要先累積一定的獎金額才可。

6. 衝刺值

代表這匹馬的加速能力，起步或最後速刺主要就是取決於這數值的。

7 爛地值

代表這匹馬對於惡劣場地的適應能力，這數值低的馬遇上雨天或下雪時均會表現大減。

8. 脾氣值

表示出這馬的脾氣是好是壞。脾氣好的馬在賽事中會較易控制，亦不會那麼容易發火。

9. 根性值

代表這匹馬的耐性，主要會影響和其他馬匹相碰和上斜斜坡的反應。

10. 成長類型

若在這畫面按□掣的話，便可看到這匹馬的成長方式。有些馬只有4、5歲是高峰期，有些馬則要到5、6歲才會表現出真正的實力。

11. 速度

表示這匹馬的速度有多快，色棒愈長即速度愈高，短程賽事一般都是取決於這數值的。

12. 體力

表示這匹馬的體力有多強，色棒愈長即體力愈多，長程賽事一般都是取決於這數值的。

13. 距離

顯示出這匹馬能適應的賽程幅度，選擇賽事時最好是一些在這數值範圍內的賽程，否則是近乎不可能取勝的。

14. 腳質

顯示出這匹馬在比賽進行時喜歡採用快放還是留前鬥後式的方式來作賽，箭咀愈靠向右方即代表這匹馬愈需要盡早帶頭，否則會很快發火。

15. 參賽次數

這裏的馬蹄代表着這匹馬在每年內可參加賽事的最高次數。每次參賽後均會減少一格，一旦用盡便要等下一年才可再次參賽（馬蹄數目會回復至最高值）。

16. 參賽登記

17. 往積表示

18. 引退

若閣下認為有些馬毫無表現在白吃白住，大可利用這指令將馬匹賣掉，這時會按馬匹曾替你賺過的獎金數目及該馬的年齡而取得一定的金額，但若然馬匹是因到了9歲被強制引退則不會得到任何收入。

比賽的操作方法

START	暫停
SELECT	視點變更
方向掣上方	連按時：推韁（加速度小）
方向掣下方	連按時：拉韁（加速度大）
方向掣左右	控制馬的左右移動
○掣	以右手揮鞭（加速度中） 連按時：風車鞭（加速度大）*若原本是左手拿鞭的話，便會先將鞭轉到右手才開始揮動。
×掣	更換拿鞭所用的手
□掣	以左手揮鞭（加速度中） 連按時：風車鞭（加速度大）*若原本是右手拿鞭的話，便會先將鞭轉到左手才開始揮動。
△掣	擺出勝利姿勢
L1掣	更換馬匹追蹤雷達目標（按編號增加）
R1掣	更換馬匹追蹤雷達目標（按編號減少）
L2掣	向左望
R2掣	向右望
L2＋R2	望向正面

第四步：從出馬表預計對手實力

當選擇了賽事報名後，便可選RACE進入比賽部份。在開始比賽之前，首先會來到這個出馬表的畫面中，各位可知道自己在賽事中的檔位，亦可看到其他馬匹的速度值、體力值、腳質及讓磅值，了解一下對手會是怎樣的傢伙（其實在報名時參考其他同場馬匹的讓磅值亦已經可以大概知道的了）。





顯示着無數重要資料的賽事畫面

1. 現在位置

各位可從小賽道上的光點知道自己現時是在賽道上的哪一個位置。

2. 現時排名

顯示出現時你所策騎的馬匹的排位。

3. 賽道記錄

顯示出這賽程的記錄時間。若你擦新了記錄便會更新過來。

4. 比賽進行時間

表示賽事到現時為止已進行了的時間。

5. 速度

顯示出你的馬匹現時的速度和最高速度，但能否發揮出最高速度主要是看馬匹的心情和當時的體力值的。

6. 體力

顯示出馬匹的體力最高值和現時剩下的體力，當體力接近耗盡時會愈跑愈慢，所以要好好推韁或揮鞭的時間。

7. 心情

顯示馬匹的心情，當心情好的時候，馬匹可發揮出超乎原來的實力，但心情差的時候卻會發揮不出原有的水準。基本上馬匹要在賽事中段走在適合牠腳質的位置才會有好的心情，例如若一匹馬的腳質並非是快放馬的話，一開始帶頭是會很易使心情變壞的，除此之外，若在賽事中和其他馬或是欄桿發生碰撞亦同樣是會令心情急速變壞的。至於馬匹心情的好壞，則是以「藍、綠、黃、橙、閃紅」這5個階段來表示的（閃紅時是最差）。

8. 馬群雷達

在雷達上顯示出所有馬的現時位置。基本上會顯示着你那匹馬的位置，但你亦可利用L1和R1來轉看其他馬匹的位置。

9. 腳質

顯示了你那匹馬的腳質，讓你在賽事進行中作一參考。

第五步：以連續圖片講解賽事的進行

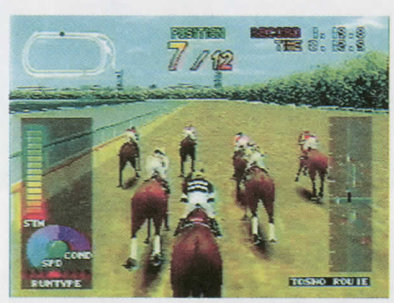
1.首先是賽道顯示。這時需留意轉彎的方向及賽道的外形。



2.當旁白說READY時要做好準備，然後在旁白說GO的同時按十字掣的上方出閘。需留意的是太早或太遲按都只會帶來漏閘的後果。



3.以這場賽事為例，由於自己的馬是留在中段跑的腳質，所以要在開閘後儘早保持在5~7左右的位置。



4.看見馬匹的心情變成藍色，便代表現在守住的位置是適當的了（但亦要小心剩餘體力的數值）。



5當接近最後600米時，各位便可開始加速甚至抽鞭，逐步將速度提升至最高值。



6.然後便是小心避過其他在前面的馬匹，找機會後來居上，以第一為目標！

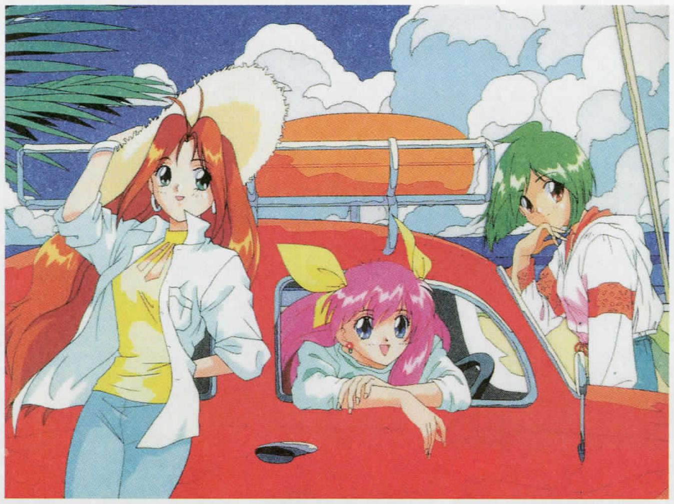


7.成功以第一名通過終點的話，會以不同角度來重播衝線的一刻。



8.最後是結算在這場賽事中所得的獎金。第一名和第二名的獎金差額往往有一倍之多。





愛天使傳說

WEDDING PEACH

BY : J.J

PS

製造商: KSS
價格: 5800 日圓
容量: CD-ROM

SLG　MEM

以換衫來決定一切的美少女育成SLG！

有動畫版作為基礎的作品

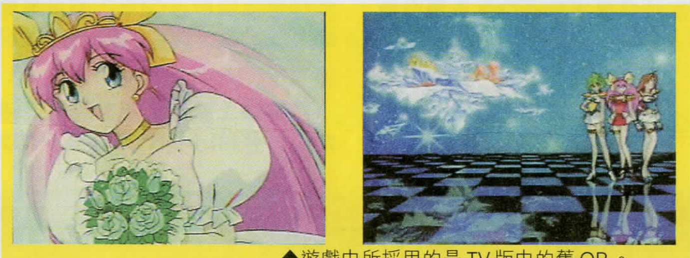
《愛天使傳説WEDDING PEACH》，是一套自去年4月開始在日本播映，直到今年3月尾才完結的「美少女戰士」式作品，劇本由負責過「美少女戰士」、「幽遊白書」的富田祐弘先生擔任，而人物設計則是以TV版「美少女戰士」、「超獸機神斷空我」等出名的只野和子小姐。

或許是因為這作品在構思上有一定的模仿成份，而且亦相當商業化，所以受歡迎程度只可説是一般，不過在廠商的大力宣傳下，亦終算是推出過漫畫、CD、影碟BOXSET、FILMBOOK，最近更會推出以TV版結束後的故事為題材的OVA版，所以亦不可說是沒有支持者的。

以TV版第一個OP作為遊戲的OP

當各位取得這遊戲時，相信首先會看見一個有着一定水準、曲調像70年代動畫歌曲(這是米奇的評價)的開場片段，其實這就是這作品在電視上播映時的OPENING「夢見之愛天使 (夢見るの愛天使)」。雖然這作品後來換了另一首OP「愛是火炎 (愛は炎)」，但就沒有收錄在這遊戲之內。

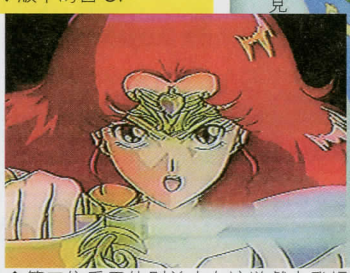
若各位在玩過這遊戲後有興趣收藏這首歌曲的話，不妨拿着以下刊出的兩個編號到可以訂日本唱片的店子碰碰運氣。



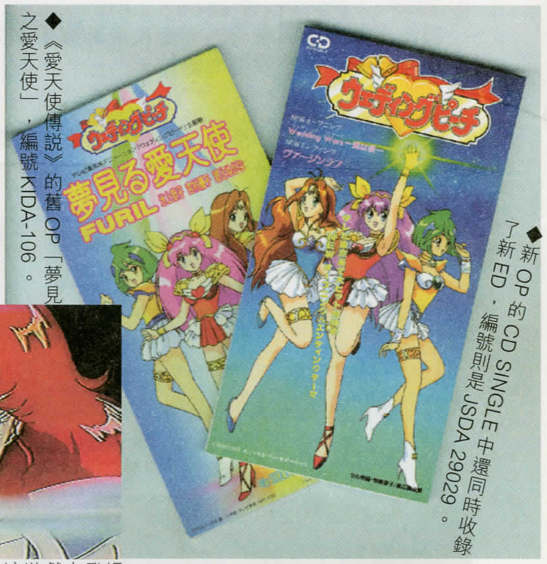
◆遊戲中所採用的是 TV 版中的舊 OP 。



◆未有在遊戲中出現的新 OP 。



◆第四位愛天使則並未在這遊戲中登場。



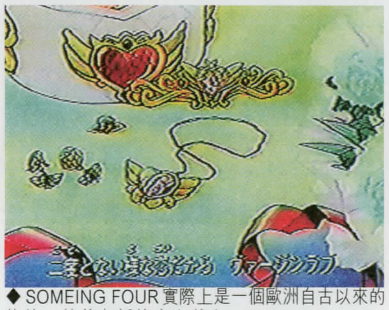
◆《愛天使傳説》的舊 OP 「夢見之愛天使」，編號 KIDA-106 。

◆新 OP 的 CD SINGLE 中還同時收錄了新 ED ，編號則是 JSDA 29029 。

甚麼是《愛天使傳説》？

《愛天使傳説》是一套仍未在香港播映過的動畫，雖然這遊戲和TV版的故事沒有甚麼關係，但知道故事背景對投入遊戲是會有一定幫助的，所以在下仍會花少許版位為大家介紹一下。

在人類界之外的天使界及惡魔界，一直以來都維持着交戰狀態，天界女神為免維繫天使界力量的神聖SOMETHING FOUR落入惡魔族手中，暗地裏將它們散落在人類界中，後來天界女神的妹妹茜彌與惡魔風魔族的華卡萊在激戰中雙雙被拋到人類界，失去記憶的兩人各自和人類的異性結婚並誕下了下一代。其中花咲桃子就是有着茜彌血統的半人半天使。



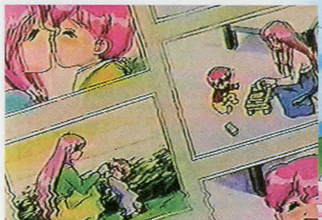
◆ SOMEING FOUR 實際上是一個歐洲自古以來的傳統，藉着在新娘身上戴上 SOMEING OLD 、SOMEING BLUE 、 SOMEING BORROW 及 SOMEING NEW 這四件物品來祝新娘可得到幸福。



◆喜歡的男孩竟然是惡魔族的人，桃子最後會如何面對？

當桃子13歲時，惡魔族因發現了SOMETHING FOUR在人類界而開始出沒，桃子與她的同學谷間百合、珠野雛菊先後醒覺成為愛天使，但桃子後來發現她心儀的男同學風摩陽介竟然有着惡魔族華卡萊的血統……

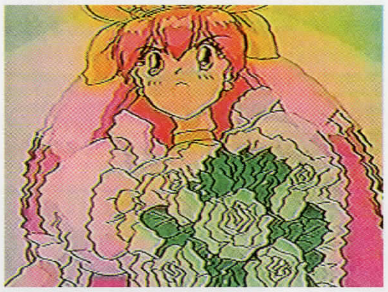
◆由於茜彌在誕下桃子後回復記憶要回到天使界對抗惡魔的侵略，所以桃子自幼就已經失去了母親的照顧。





用換衫來培育的愛天使

點解換衫可以影響能力值？



◆看不慣的人或許會覺得有點搞笑，但在動畫版中，幾位女主角是需要先變身成穿着婚紗的樣子來作戰的。

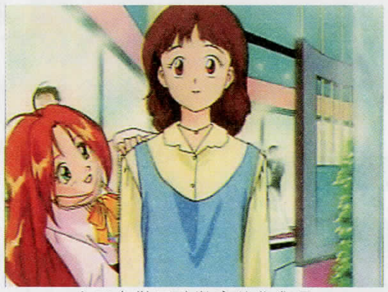
任何看過這遊戲後的人相信也會有着同一疑問：點解會用換衫作為影響能力值的要素？據在下估計，這或許是和原著中的設定有關的。因為在原著中，三位女主角和敵人戰鬥時並非是一開始便穿上戰鬥服，而是需要先變身成穿着婚紗的樣子，讓愛的力量提高後才能進一步變身成戰士狀態的，而副題中「お色直す」的意思就是指這個脱下婚紗改穿便服的動作，總之，「換衫」在這套作品中似乎是相當重要的，相信生產商也是考慮到這一點而設計了這種系統的。

遊戲系統介紹

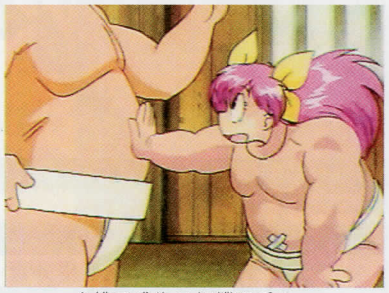
好了，廢話說完，輪到介紹遊戲的玩法了。這遊戲其實簡單得很，各位首先要從三名女主角(花咲桃子、谷間百合、珠野雛菊)中選出一人，然後便要替這女孩決定她每周的行動和當時她身穿的衣服，再由你所選的衣服和那場合的配合程度來決定這女孩的能力值變化。最初可選擇的行動地點及衣服數目都相當有限，但隨着能力值的提高及穿衣的次數，兩方面均會有所增加，當三年結束後(1996年4月~1999年3月)，電腦便會按最後的能力值而出現各種結局。



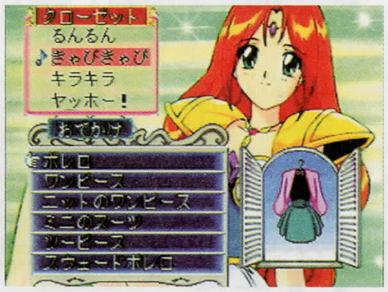
◆桃子當上製蛋糕的師傅。



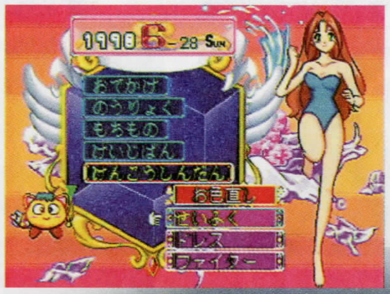
◆百合做了時裝店的售貨員。



◆桃子成為了相撲選手？







主畫面選項中譯一覽

じぶんのうち	留在自己家中
まちをあるく	行街
お店にいく	到商店逛
あそびにいく	遊玩場所
ともだち	到朋友家中
イベント	特別事件
デート	約會
アルバイトおうぼ	兼職報名
めんせつしけん	面試
アルバイト	兼職
おけいこ	學習

資料畫面各選項中譯一覽

おでかけ	出街
のうりょく	能力值
もちもの	所持物件
けいじばん	揭示板
けんこうしんだん	健康診斷(SAVE)
カレンダー	月曆畫面

「留在自己的家」選項中的副指令

ゴロゴロ	無所事事
べんきょう	溫習
CDきく	聽CD(需先在CD店購入CD)
マンガをかく	畫漫畫(需先在動畫店購入漫畫用品)

「到商店逛」選項中的副指令

ブティック	時裝店
バーガーショップ	漢堡包店
アクセサリー店	飾物店
CDショップ	CD店
ほんやさん	書店
スポーツショップ	運動用品店
アニメショップ	動畫店

「到朋友家中」選項中的副指令

ゆりのうち	百合的家
ピアノひく	彈鋼琴(需先在書店購入琴譜)
ひなぎくのうち	雛菊的家
フィットネス	健身(需先在運動用品店購入運動用品)



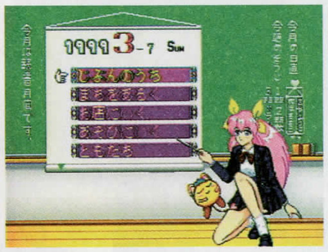
選擇適合季節及場所的衣服

就如在現實生活中一樣，大家在不同的場合會穿不同的衣服，在隆重的場合穿得太普通會被視為對人家的不尊重，在普通的場合穿得太隆重亦會顯得怪怪的，這遊戲就正是採用了這一套理論，每位女角的衣服都分為了4種主要類別分放在4個衣櫃內，每次出街時你要視乎所到的地方來選擇適當的衣服，這樣才能令能力值增加得較快，基本上，便服是在家裏穿的，而打扮服則是一般去街、到商店購物或到朋友家中時穿的，至於盛裝則可在前往時裝店、飾物店或是其他重要場合時才穿，而特別服則各有特別用途，體操服和新體操服當然是在做運動時穿的(足球比賽時穿亦可)，而怪獸服之類奇怪的服裝則主要會在COS-PLAY大會時才真正需要用到。

以下我們會列出所有出現在遊戲中的衣服適合在哪些季節中穿着，各位只要參考這一覽表，便不怕會穿了不合季節的衣服了。







桃子

便服

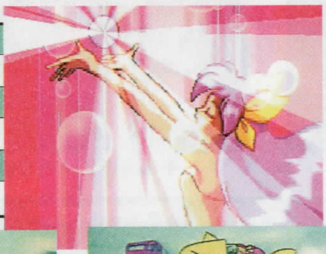
ジャンパースカート	無袖連衣裙	春 秋 冬
ロングスカート	長裙	春 夏
カーディガン	羊毛衫	秋 冬
フレアーミニスカート	喇叭迷你裙	夏
ショートパンツ	短褲	秋 冬
キュロットスカート	女裙褲	春 秋

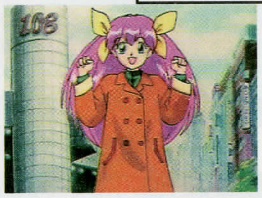
打扮服

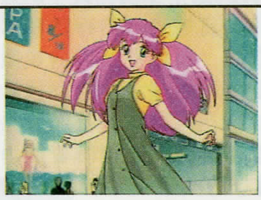
ワンピース	連衣裙	春 秋
プリーツスカート	百摺裙	夏
ハーフコート	女裝短大衣	冬
タンクトップ	圓領女裝背心	夏
ボレロ	無鈕女裝短上衣	春 秋 冬
ファーベスト	毛皮背心	秋 冬

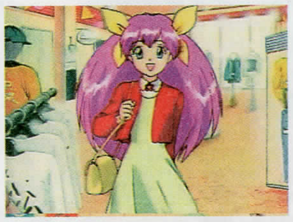
盛裝

ワンピース	連衣裙	春 秋
タートルネック	高領衫	春 秋
ツーピース	兩件裝套裙	冬
フェイクファー	人造毛皮外套	冬
ふりそで	和服	春 夏 秋 冬
ゆかた	浴衣	夏

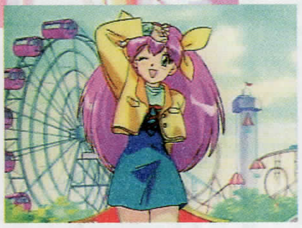






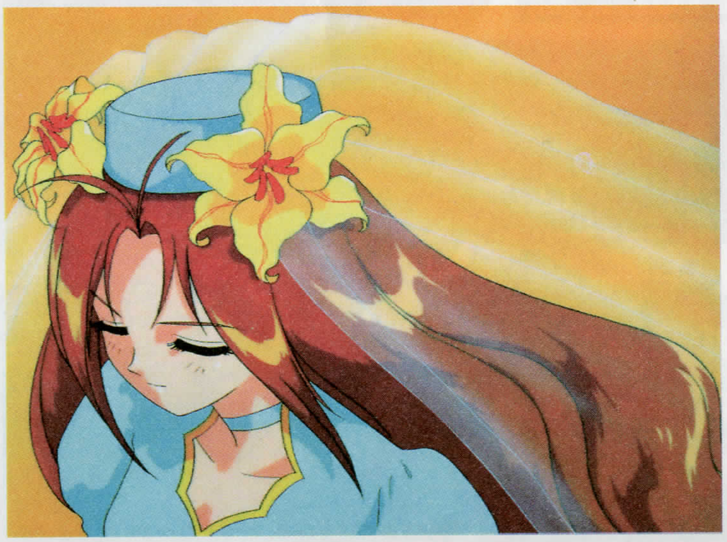




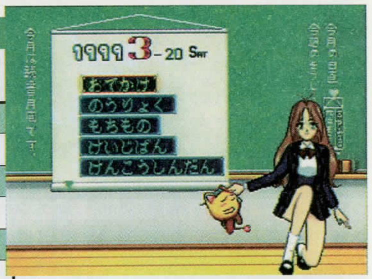


特別服

みずぎ	泳衣	夏
たいそうふく	體操服	春 夏 秋 冬
レオタード	新體操服	春 夏 秋 冬
スキーウェア	滑雪裝	冬
ハッピ	怪獸服	夏 秋
オバケ	鬼魂服	春 夏 秋 冬



百合

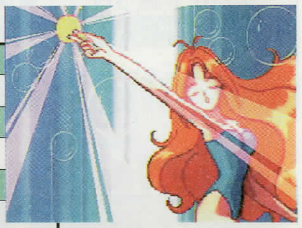


便服

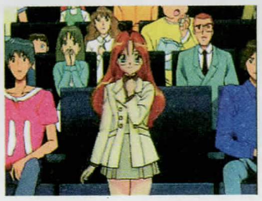
ワンピース	連衣裙	夏
ジャンパースカート	無袖連衣裙	春 秋
ロングフレアー	長喇叭裙	秋 冬
ノースリーブ	無袖外衣	夏
ボアSコート	皮毛大衣	冬
Gジャン	G運動服	秋 冬

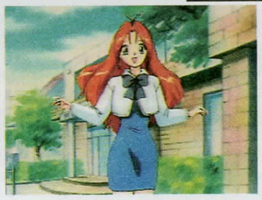
打扮服

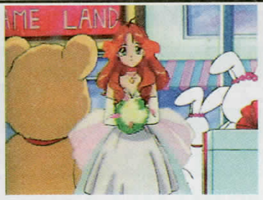
ボレロ	無鈕女裝短上衣	春 秋
ツーピース	兩件裝套裙	春 秋 冬
ニットのワンピース	針織連衣裙	春 冬
ミニのスーツ	迷你裙外套	春 秋 冬
スウェードボレロ	毛線無鈕女裝短上衣	冬
ワンピース	連衣裙	夏

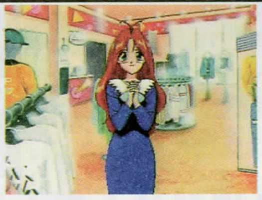


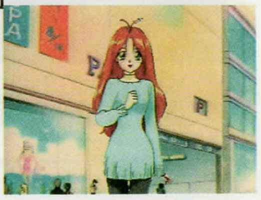






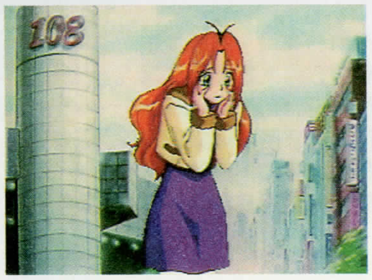






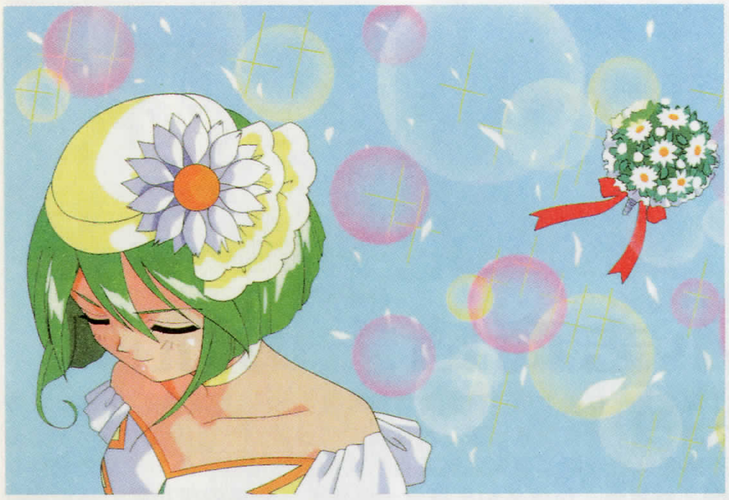
盛裝

Aラインワンピース	A字連衣裙	春 秋 冬
ロングタイト	長緊身裙	春 秋
ソフトコンシャス	SOFT CONSCIOUS	夏
エレナのドレス	婚紗	春 夏 秋 冬
ふりそで	和服	春 夏 秋 冬
ゆかた	浴衣	夏



特別服

みずぎ	泳衣	夏
たいそうふく	體操服	春 夏 秋 冬
レオタード	新體操服	春 夏 秋 冬
スキーウェア	滑雪裝	冬
ハッピ	怪獸服	夏 秋
オバケ	鬼魂服	春 夏 秋 冬



雛菊

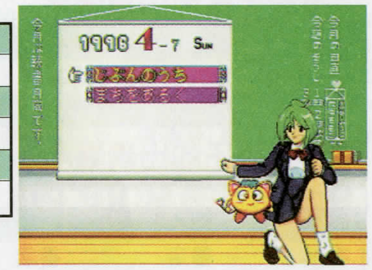
便服

Gジャン	G運動服	春 秋
ショートパンツ	短褲	春 秋
ワンピース	連衣裙	夏
パーカー	派克大衣	春 秋 冬
ヒップボーン	低腰褲	秋 冬
ジャンパースカート	無袖連衣裙	夏



打扮服

ズリーピース	三件套裝服	春 秋
ビスチェ	BUSTIER	夏
ダウンジャケット	羽絨上衣	冬
セーラーカラー	水手服	春 秋
ハーフコート	女裝短大衣	冬
ワンピース	連衣裙	春 秋



盛裝

ベストスーツ	三件套裝西服	春 秋 冬
パフスリーブ	燈籠袖	春 夏
ツーピース	兩件套裝裙	春 秋
パーティードレス	舞會裙	春 秋 冬
ふりそで	和服	春 夏 秋 冬
ゆかた	浴衣	夏



特別服

みずぎ	泳衣	夏
たいそうふく	體操服	春 夏 秋 冬
レオタード	新體操服	春 夏 秋 冬
スキーウェア	滑雪裝	冬
ハッピ	怪獸服	夏 秋
ようせい	妖精服	春 夏 秋 冬

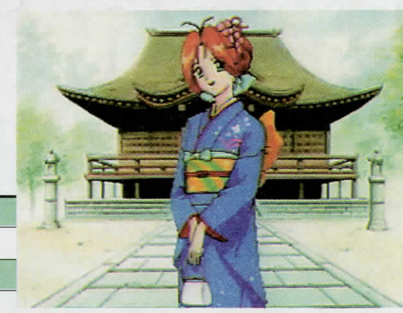






一年內會發生的重要事件

在遊戲之中，每年均會有多個節日或是各種大會舉行，有些只要到了指定日期便可參加，但有些是要你有事先看過「揭示板」才可，更有些是要某項能力值達到指定要求才可以的，總之，我們會在以下列出這些事件的日期和要求，讓大家能作一參考。



事件	中譯名字	日期	條件
おまつり	祭典	8月第一周	須看過3月至5月的夏之號揭示板才可。
はつもうで	春祭	1月1日	不用看過揭示板亦可參加。
バレンタインデー	情人節	2月14日	認識了男孩子之後便會發生。
ホワイトデー	WHITE DAY	3月14日	發生過情人節的事件後便會出現。
サッカーしあい	足球部比賽	10月10日	須認識了陽介、柳葉或是看過6月至8月的秋之號揭示板才可。
ピアノはっぴょうかい	鋼琴發表會	11月第二周	若有參加鋼琴教室便可在10月報名參加。
夏マンガたいかい	夏季漫畫大會	8月第二周	2月時在動畫店報名，7月第一周時漫畫值在30以上便合格。
冬マンガたいかい	冬季漫畫大會	12月尾	9月在動畫店報名，11月第四周漫畫值在30以上便合格。
春のコスプレたいかい	春季COS-PLAY大會	5月第二周	11月在動畫店報名，4月第一周漫畫值在20以上、注目值在30以上便合格。
秋のコスプレたいかい	秋季COS-PLAY大會	10月第二周	6月在動畫店報名，9月第一周漫畫值在20以上、注目值在30以上便合格。
スーパー バーゲン	超市 特賣場	任何日子	當穿上師奶裝備時，便可在這兩處地方特價購物。

如何找一份好兼職？

雖然遊戲開始時你會有2500日圓的零用錢在手上，但單靠這筆小數目是不可能買太多物品回家的，因此找兼職基本上是必要的，不過並非每份兼職的薪金都一樣，就連面試的條件亦各有不同……所以在找兼職之前不妨參考下表，相信會對大家有一定的幫助。

兼職	中譯名字	薪金	兼職期間	出現條件	面試日期	發表日期	合格條件
チランモデル	模特兒	500日圓	不限	發現時裝店6個月後	報名4星期後	面試6個月後	發表時STYLE及SENSE在70以上。
バーガーショップ	漢堡包店	300日圓	不限	發現漢堡包店4個月後	報名2星期後	面試2星期後	面試時的服裝是否適當。
ビラくばり	派傳單	300日圓	不限	發現飾物店4個月後	報名2星期後	面試2星期後	面試時的服裝是否適當。
スキーイントラ	滑雪指導員	600日圓	12月1日~1月31日	發現滑雪場4個月後	報名2星期後	面試2星期後	面試時服裝是否適當、運動值在50以上。
スキーロッジ	滑雪場助理	400日圓	12月1日~1月31日	發現滑雪場4個月後	報名2星期後	面試2星期後	當做不到滑雪場助理時而運動值在50以上。
プールかんしいん	泳池救生員	600日圓	7月1日~8月31日	發現泳池4個月後	報名2星期後	面試2星期後	面試時服裝是否適當、運動值在50以上。
プールうけとり	泳池售票員	400日圓	7月1日~8月31日	發現泳池4個月後	報名2星期後	面試2星期後	當做不到泳池救生員而運動值在50以上。
うみかんしいん	海灘救生員	600日圓	7月1日~8月31日	發現海灘4個月後	報名2星期後	面試2星期後	面試時服裝是否適當、運動值在50以上。
うみのいえ	海灘店員	400日圓	7月1日~8月31日	發現海灘4個月後	報名2星期後	面試2星期後	當做不到海灘救生員而運動值在50以上。

在哪裏可以遇上其他朋友？

雖然遊戲中只能選用其中一名女角，但當你來到特定的地方時，是會有35%機會遇上某些朋友的，而當女孩子遇上了原作中和她是一對的男孩子後（桃子的男朋友是陽介ようすけ、百合的男朋友是柳葉やなぎば、雛菊的男朋友是卓郎たくろう），選項中更會增加約會的項目，若遇上的是另外兩位女主角時，則會增加同伴的選項，讓你可以到這些女孩的家中探望她。


風摩陽介


柳葉和也


雨野卓郎

三位女主角的出現場所

桃子	漢堡包店
百合	時裝店
雛菊	飾物店

三名男孩子的出現場所

	桃子	百合	雛菊
陽介	CD店	運動用品店	運動用品店
柳葉	書店	書店	書店
卓郎	動畫店	動畫店	運動用品店

揭示板所提供的約會地點

96年春之號	遊樂場（ゆうえんち）
96年夏之號	海灘（うみ）
96年夏之號	泳池（プール）
96年秋之號	圖書館（としょかん）
96年冬之號	滑雪場（スキー）
97年秋之號	戲院（えいがかん）

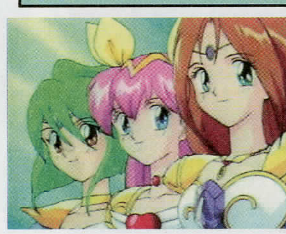


不去商店去街玩？

除了商店外，在街上散步時亦有可能會發現一些「遊玩場所」，這些地方和商店不同，並不會有道具出售，反而是間中會得到一些其他地方所沒有的道具，不過遊玩場所除了要先達到各自所需的狀態值條件外，有些更只會在特定期間才能找到，但就是你已符合一切條件，發現的成功率仍是只會有40%而已。

遊玩場所一覽表

場所	中譯名字	發現期間	必要狀態值
ゲームセンター	遊戲機中心	97年4月之後	色氣值40以上
ロリロリショップ	毛公仔店	97年4月之後	沒有
ディスコ	的士高	97年4月之後	色氣值40以上
ボーイハント	BOYHUNT	97年4月之後	色氣值30以上
ホコ天けんぶつ	露天市場	97年起每年5月至9月	注目值30以上
ホコ天おどる	露天舞池	97年起每年5月至9月	注目值50以上







怎樣才可看齊所有狀態值？

在這遊戲的狀態值畫面中，一般來説都是只會顯示了其中數項較主要的數值的，但其實只要各位在這個畫面同時按L2及R2掣的話，便會出現另一個有齊所有數值顯示的畫面，對於調節數值會有很大幫助。





買原裝GAME有着數？

雖然這遊戲的原裝説明書基本上是近乎廢物般的東西，但生產商亦總算肯花點心思，利用説明書後半部份的頁數用來製作了一個CD大小的月曆，暫且不理會否有人富貴得將説明書剪爛或是將這本厚紙特製的説明書屈接來使用這月曆，但最少這是只有買原裝的人才會擁有的東西。

做師奶有着數？



當你連續數次選穿同一件衣服後，女孩子便會突然間被裝備了一些「師奶裝備」，這些裝備就有如RPG裏面的咀呪道具一樣，會對女孩子的能力值上昇有負面影響，而且亦不可自由地除下它們，但在裝備了這種裝備後可前往的超市及特賣場，物品的價格卻是平得驚人，原本要5000日圓才可購入的漫畫用品，在特賣場就只需數百日圓便可買下。

隱藏在OPTION畫面的秘密？

這遊戲的OPTION畫面平常是會從三名女主角中選出其中一人來作為背景，讓你選聽各種BGM及效果聲的，但其實若大家在這畫面同按L2及R2的話，是可以進入一個選聽遊戲中所有對白的模式的，這模式一共準備了千多句對白，多得有點嚇人。順帶一提，若各位在OPTION同時按L1及R1的話，是可以自由地選用任何一位女主角作為背景畫面的。





以更高效率為大家介紹遊戲新資訊

今期出紙16大版　　隨《遊戲誌》第34號附送

遊戲誌 GAME PLAYERS EX

VOL.8



PS

製造商：TAITO
發售日：發售中
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

FIG　MEM　2P.

文：天草四郎 時貞

在早陣子，街機推出了《少年街霸2》的時侯，當其時許多格鬥GAME迷都紛紛「過檔」，不過，其實當其時有許多好正的街機GAME，但始終都難逃被忽視的命運，不過筆者留意到當時其實有一隻格鬥GAME，都擁有一班擁躉，這隻就是《PSYCHIC FORCE》了。

當時筆者玩這隻GAME的原因有幾個，第一：它的構思十分之獨特，筆者認為將一隻格鬥GAME加入一個空間規限，非常有創意，就正是一個名乎其實的困獸鬥，令到玩者得到很大的投入感，而且在刺激度方面更加增強了許多；第二：人物的造形十分有個性，而且型象既突出又鮮明，令到玩家未玩過都己經被深深的吸引；第三：雖然是一隻立體格鬥遊戲，不過它打破了以往的範籌，不單只要多靠拳腳作為連續技攻擊，亦要多靠飛道具攻擊才可以創造出多些連續技，所以玩此遊戲是要兩方面都兼顧，才能擁有取勝之道。不過，這隻GAME出現了不久，便被其他的遊戲取代了，筆者還以為要向它説聲永別，但過了不久，《TAITO》公司決定將這隻GAME移植於次世代主機上，在筆者來説簡直是天大的喜訊，而且這隻遊戲很快地推出了市場，究竟今次移植方面造成甚麼樣呢？

在次世代的《PSYCHIC FORCE》，最大的特色就是加入了一個ANIMAGE MOVIE DEMO，而且還製作得十分不錯(筆者按：筆者還感到他們是十分有誠意的去製作出來。)，還有加進了STORY MODE，所以可玩性相當高；説了那麼多，不若為大家介紹一下這隻遊戲吧！

遊戲規則

兩人會在一個好似金魚肛的結界內戰鬥，正如以往的格鬥遊戲一樣，那一方先扣掉所有能源便算輸，若果當時間夠了仍未分出勝負，那一方的能源出現閃爍的情況便算那一方輸，但若雙方的能源都未出現閃爍狀態的話，便會出現一個突然死亡的模式，這個模式是一擊即死，亦即是説誰被擊中先，誰就算輸。另外若果被對手打埋結界壁處，是會有一瞬時間失去防禦狀態的，在那個時侯會任由對手如肉，除非立刻按防禦鍵式輸入完全防禦的指令，否則便可能遭受到一連串的重擊。另外，此遊戲的指令輸入是可以相反來輸入的(筆者按：如←→+弱，若變成→←+弱亦是可以的。

連續技方面

在連續技方面，大致上是輕攻擊→重攻擊→必殺技，現在為大家刊出部分連續技的配搭。(第一式)輕攻擊→重攻擊→必殺技；(第二式)輕攻擊四回→必殺技；(第三式)輕攻擊二回→重攻擊→必殺技；(第四式)輕攻擊三回→重攻擊→必殺技。最後，要提及的一點是若用完連續技攻擊後，再利用DASH衝到對手處，繼續用連續技攻擊，令對手喘不過氣來，得到的收效會十分大，但一定要活用，千萬不要過分濫用。

遊戲模式

分別有五個MODE，(一)街機MODE：和街機一模一樣，並沒有任何故事性可言。(二)故事MODE：於次世代家用機專有的模式，這模式挑戰者不能亂入。(三)訓練MODE：一個打「不死木頭公仔」的模式，可以練習一些招式及連續技。(四)雙打MODE：雙打專用的模式。(五)OPTION MODE：這個模式是設定難易度、鍵配置設定、必殺技輸入時間的長短及其他的遊戲設定。

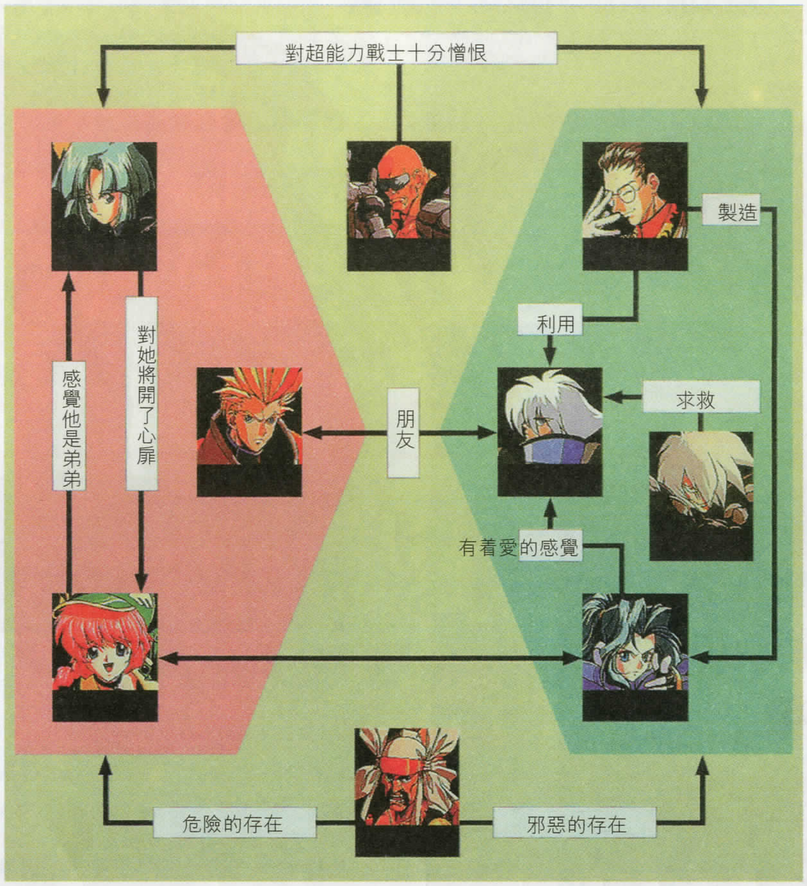
操作設定這隻遊戲的基本設定分別為：十字鍵——控制方向；□鍵——防禦；△鍵——弱攻擊(近距離)、慢飛道具(遠距離)；○鍵——強攻擊(近距離)、快飛道具(遠距離)；START鍵——暫停遊戲；△鍵+□鍵——破壞防禦技；△鍵+○鍵——自動向對手的方向衝去；拉着方向按△鍵+○鍵——會向着玩者所拉的方向衝去；緊按攻擊鍵或防禦鍵——儲氣。若玩者希望按一個鍵便可以儲氣或按一個鍵來DASH，便在OPTION MODE處設定吧。AUTO GUARD——便是會有一定回數的自動防禦模式；MANUAL——普通的模式。



故事簡介

在這隻遊戲內，每一位人物都有着不同的故事，BURN的目的是要找尋失蹤了很久的朋友KIETH，因為KIETH曾向BURN透露過要建立一個理想的「超能力戰士帝國」，所以BURN便要找出KIETH，阻止他的陰謀。EMILIO曾經是研究所的製成品，為了避免慘劇再度發生，所以要阻止一切超能力戰士的行動，而且他是一個間歇性失憶及分裂的人，所以許多時做事都不能自拔。WENDY是為了找尋突然失蹤的姐姐SONIA，所以便四處找尋她的行蹤。SONIA是被王先生改造為人工生命體的人，由於在改造的過程中不知道發生了甚麼的問題，令到她要長期吃鎮靜劑，而且她似乎對KIETH有愛意。WONG是一間貿易社長的兒子，他的頭腦比一般人高出許多，但他的真正目的並沒人知道，究竟他有着甚麼的陰謀呢？BRAD亦是超能力戰士的其中之一，喜歡以殺人為樂，但由於知道危險正向他漸漸迫近，所以向KIETH作出求救。GENMA（六道 玄真）是影高野的退魔師，為了將所有惡魔消滅，不惜到處找尋惡魔的蹤影，當他知道KIETH的巨大陰謀之後，便決定將他討伐，但其實真正的幕後黑手是誰呢？GATES是軍方司令部的經驗軍人，而他是一個生化機兵，為了妻子被殺的事向KIETH作報復行動。KIETH是一個正義感很強的人，而且他是超能力戰士的集團代表，但由於他被一個人（筆者按：待玩者自己找出是誰人吧！）控制，所以做出一些不知是錯或對的事。

人物關係圖





使用最終BOSS——KIETH

若各位把故事MODE最高難度兼全部角色打爆（筆者按：不需要一鋪過），是可以在街機MODE及對戰MODE使用最終BOSS——KIETH。

紅蓮咆哮：炎使——BURN



年齡：18歲
性別：男
職業：高校生
國籍：美國
能力：火炎
最後出現的人物：KIETH

招名	指令	消耗能力
FLAME SHOOT	←→+弱	30%
EXPLODER	←→+強	30%
TRIANGLE HEAT	←↙↓↘→+強	40%
（此招命中後再←↙↓↘→+強，可以令其爆發。）		
BURNING TRAIL	→→+弱	45%
GOD PHOENIX	←→→+強	60%

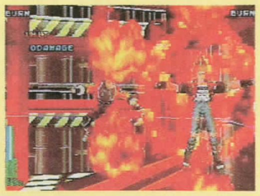
此人物的強招分別有TRIANGLE HEAT和GOD PHOENIX，CPU戰時對他的方法是擋格後使出連續技。

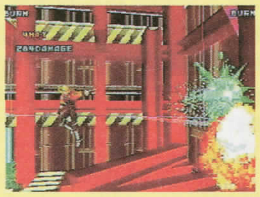


■ BURNING TRAIL



■ EXPLODER





■ TRIANGLE HEAT



■ GOD PHOENIX







光芒散華：光使——EMILIO

年齡：14歲
性別：男
身分：超能力開發的實驗體
國籍：RUSSIA
能力：光
最後出現的人物：BURN

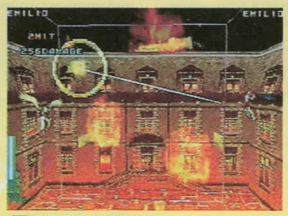


招名	指令	消耗能力
SHINING ARROW	←→+弱	30%
PRISM REFLECTOR	←→+強	20%
SEEKER RAY	↓↘→+強	40%
（畫面中若有PRISM REFLECTOR的話《最多五個》，是會不停的反射的。）		
PRISM SEAL	←↙↓↘→+弱	40%
ARK ANGEL	←→→+強	60%

此人物的強招分別有PRISM REFLECTOR和SEEKER RAY，CPU戰對他的方法是間中放普通飛道具或擋着再用連續技反擊。


■ SHINING ARROW


■ PRISM REFLECTOR


■ SEEKER RAY


■ PRISM SEAL


■ ARK ANGEL







疾風流麗：風使——WENDY

年齡：15歲
性別：女
職業：高校生
國籍：澳洲
能力：風
最後出現的人物：WONG王先生



招名	指令	消耗能力
AIR CRESCENT・1	↓↘→+弱	30%
AIR CRESCENT・2	↓↘→+強	30%
SILPHEED DANCE	←→+強	35%
VORTEX STREAM	→→+弱	45%
EARTH GAIL	←→→+強	50%

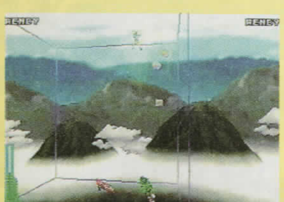
此人物的強招有AIR CRESCENT及VORTEX STREAM，CPU戰對她的方法是千萬不可以放普通的飛道具，亦不可以太過寄賴擋格後出連續技反擊，一定要把握機會出一招強擊才可輕易獲勝。


■ AIR CRESCENT・1


■ AIR CRESCENT・2


■ SILPHEED DANCE


■ VORTEX STREAM


■ EARTH GAIL









迅雷鳴動：電氣使——SONIA

年齡：17歲（外表像）
性別：女
正體：人工生命體
國籍：無
能力：電氣
最後出現的人物：KIETH

招名	指令	消耗能力
ELECTRIGER	←→+弱	30%
MAGNET ANCHOR	←↙↓↘→+弱	40%
GIGANTIC DRILL	→→+弱	40%
TERA DISCHARGE	←→+強	50%
EXECUTION	←→→+強	50%

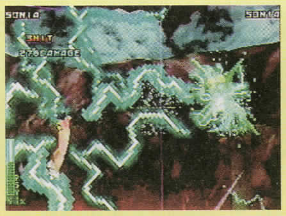


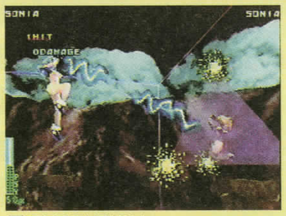
此名人物的好用招式有ELECTRIGER和GIGANTIC DRILL，CPU戰對她的方法亦是絕不可以擋格後使出連續技，因為她的出招快，並且虛位少，亦不可以齋放普通的飛道具，所以戰法就是和WENDY一樣，要看準機會使出強招才有勝望。


■ ELECTRIGER


■ MAGNET ANCHOR


■ GIGANTIC DRILL


■ TERA DISCHARGE


■ EXECUTION







絕對刻印：時使——WONG王先生

年齡：34歲
性別：男
職業：貿易會社的社長
國籍：香港
能力：時間操控
最後出現的人物：KIETH

招名	指令	消耗能力
次元之瞬間	←→+弱或強或弱強同時	30%
命運之選擇	↓↘→+弱或強	30%
虛空之幻影	受傷時→→+弱	30%
戒滅之洗禮	→→+強	40%
（此招命中後再←→+弱強同時，可以多加十二把劍來貫進敵方身體。）		
完全的世界	控桿一回轉+強	100%



此人物的強招有戒滅之洗體和完全的世界，而CPU戰對他的戰法是非常非常簡單，只要拉遠距離不停地放出普通的飛道具便可輕易取勝。


■次元之瞬間


■命運之選擇






■完全的世界




■戒滅之洗禮





暗黑負荷：重力使——BRAD

年齡：24歲
性別：男
職業：不明
國籍：德國
能力：重力
最後出現的人物：KIETH

招名	指令	消耗能力
METERO HAMMER	←→+弱	30%
MEGA PRESSURE	→→+弱	40%
GRAVITY INFINITY	←→→+強	50%
ASTEROID BELT	←↙↓↘→+強	60%
SATELLITE FAIL	←↙↓↘→+強	

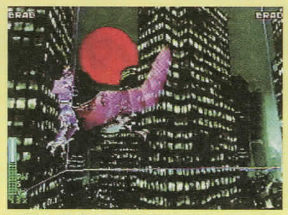
（ASTEROID BELT使出後使用，會將隕石擲出。）

此名人物的好用招式有METERO HAMMER、ASTEROID BELT和SATELLITE FAIL，CPU戰時對他的話，戰法是擋格他的攻擊後再用連續攻擊來反擊，因為他很喜歡衝到你的身邊攻擊，若用這招會很易獲勝。





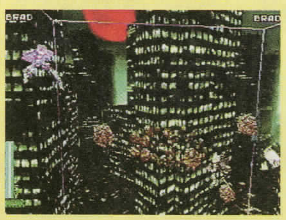
■ METERO HAMMER



■ MEGA PRESSURE



■ GRAVITY INFINITY



■ ASTEROID BELT



■ SATELLITE FAIL





機化獵兵：生化兵——GATES

年齡：37歲
性別：男
職業：軍人
國籍：美國
能力：科學
最後出現的人物：KIETH

招名	指令	消耗能力
BOOST ARM	←↙↓↘→+強	30%
PILE BUNKER	BOOST ARM發射後立刻←↙↓↘→+強	30%
STUN COLLIDER	←→+弱	30%
PLASMA CANNON	←↙↓↘→+弱	45%
ALL RANGE MISSILE	←→→+強	60%

此名人物的好招式有STUN COLLIDER和PLASMA CANNON，CPU對他時一定要使出擋格後出連續技反擊的戰法，才可以輕易獲勝，否則可能會陷入苦戰。





■ BOOST ARM



■ PILE BUNKER



■ STUN COLLIDER



■ PLASMA CANNON



■ ALL RANGE MISSILE









辟邪除妖：咒術師
——GENMA六道玄真

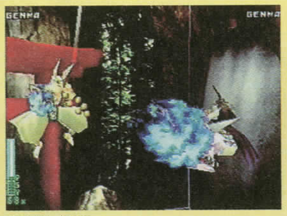
年齡：53歲
性別：男
職業：坊主／退魔師
國籍：日本
能力：咒術
最後出現的人物：WONG王先生



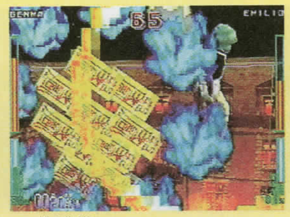
招名	指令	消耗能力
連炎符	←→+弱或強或弱強同時	20%
鬼火魂	→→+弱	30%
降雷珠	←↙↓↘→+弱	40%
符護術	受傷時←↙↓↘→+弱強同時	50%
咒縛殺	←→→+強	60%（命中後順序輸入↑、↙、→、←、↘、↑、弱強同時、擋弱同時、擋弱強同時，成功的話會順序出現臨、兵、鬥、者、皆、陣、列、在、前的字樣，威力亦大大增強。）

此人物的好招有符護術和咒縛殺，對CPU時最好使用擋格後用連續技反擊的戰法，因為他常常使用連炎符擺放到四週都是，若用這戰法一定輕易獲勝。


■連炎符


■鬼火魂


■降雷珠


■符護術


■咒縛殺







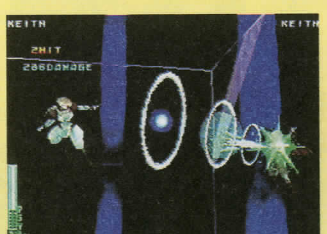
寒冰凜烈：冰使
——KIETH

年齡：18歲
性別：男
職業：超能力戰士的代表
國籍：英國
能力：冰
最後出現的人物：BURN

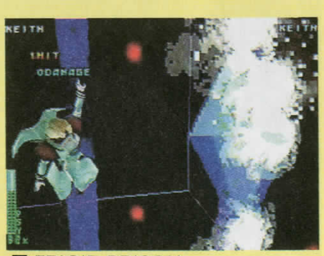
招名	指令	消耗能力
FRIGID LANCE	←→+弱	30%
FRIGID SPYING	←→+強	35%
FRIGID PRISON	←↙↓↘→+強	40%
FRIGID SHELL	控桿一回轉+弱	50%
BLIZZARD TOSS	←→→+強	60%



這是可算是最終的首領，他的攻擊十分快，而且攻擊力強，尤其是FRIGID LANCE和FRIGID PRISON，所以對付的方法一定要擋格後用連續技反擊，不停地重覆便可以得勝。


■ FRIGID LANCE


■ FRIGID SPYING


■ FRIGID PRISON


■ FRIGID SHELL


■ BLIZZARD TOSS



電腦昔日的名作今天在 PLAY STATION 復活

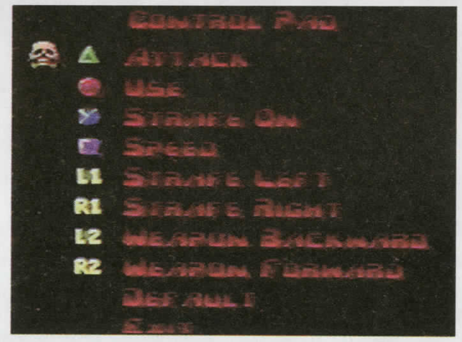


PS
STG

生產商：ID SOFTWARE
發售日：發售中

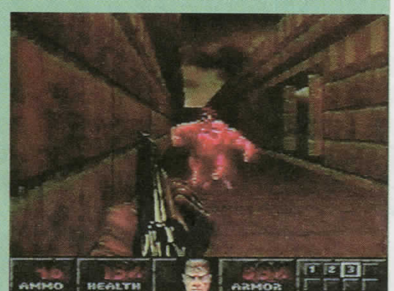
操作方法：(此為初期設定)

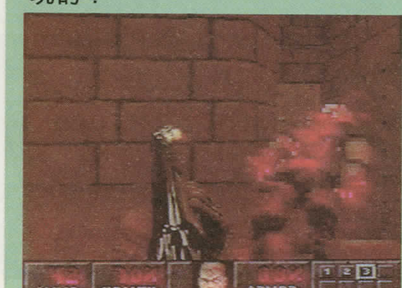
方向制：主角之向後行及左轉右轉
○制：開門及搭升降機制
×制：轟擊及炮轟
△制：攻擊反開火制
□制：移動速度
L1及R1制：打橫向左或向右行
L2及R2制：向上或向下轉換武器
SELECT：地圖制
START：開始及暫停制



◆當在暫停時按下SELECT則可入OPTION畫面，再按一下SELECT就可回歸到遊戲畫面。

相信在座的各位讀者，有玩開電腦遊戲的或只是玩家庭遊戲機的，對「DOOM」這個名字絕對不會陌生，因為這遊戲已成為3D動作射擊遊戲的表表者，其恐佈、緊張及刺激程度，絕對比得上BIO HAZARD及OVER BLOOD；並曾經移植SFC及SUPER 32X這兩個機種，可惜的是，由於機能的關係未能做得較好的效果，所以我們看看今次的PLAY STATION版有什麼特別的地方。還有，自問膽色過人的讀者也不妨試一試這個遊戲，很好玩的！

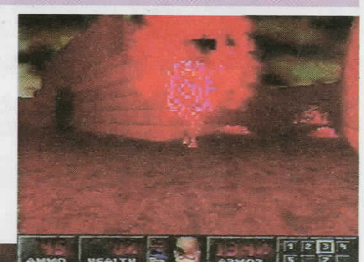


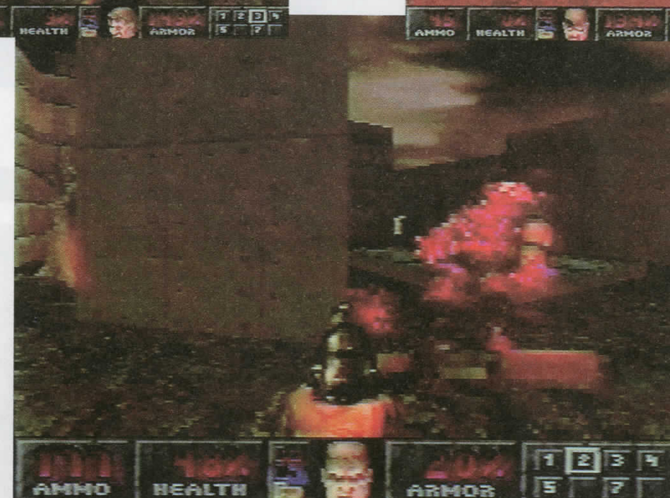




遊戲畫面







1.使用中武器的剩餘彈數

2.玩者剩下的生命值(到0%便一嗚呼)

5.持有鎖匙之種類

3.玩者的「大頭相」(也可表示生命狀態)

4.玩者避彈衣的耐久度

6.武器選擇欄(全部共有8種武器)

遊戲規則

如以往的「DOOM」系列一樣，玩者需要在一個「複雜的」(也許吧)迷宮內尋找出口。可是，在迷宮內有很多各種各樣的敵人及怪物，不單利用各種各樣的武器及方法去阻礙玩者找到出口，甚至要令玩者至誅死地。故此，玩者要利用地上可拿到武器去攻擊敵人及道具來補充自己所需。今次PLAY STATION版與其他版本不同的是！不只是單單的找到出口便可以，玩者還要集齊3條鎖匙，分別為紅色、藍色及黃色才可以過版。



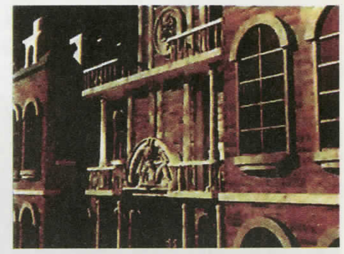


Hauntad Casino



製造商：SOCIETA DAIKANYAMA
發售日期：發售中
售價：5800日圓

遊戲背景



《HAUNTED CASINO》的遊背景要追索至中世紀的歐洲，在那裏的妖女是生活在優雅的環境之中……

在那個時候，這妖女是利用人們的天真性格和他們純溁的心，又或是利用人們那無盡的慾望，來使她們得以一直的生存下去，方法是完全吸收人們的靈魂。



在19世紀，充滿色慾、金慾的政治家、官僚和資本家，他們每晚也留連在「CLUB CASINO」之中，在那裏的DEALER（莊家）全是美麗妖艷的女性，那些充滿色慾、金慾的男人的靈魂全被這些「妖女」吸收了，不過，仍欠一人才可以使這CASINO（賭場）永垂不倒，所以這些妖艷美女便出盡一切的方法來引誘這唯一的「獵物」……

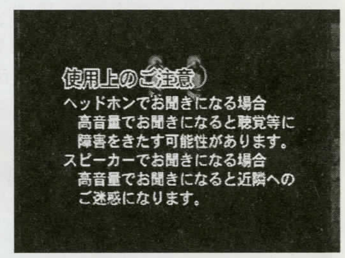
時間一直流逝着，這「HAUNTED CASINO」仍然是欠了這位「客人」，終於到了20世紀的末期，有一個客人來了……這人便是玩者…………

遊戲目的



俗語有云「十賭九騙」，而在這「HAUNTED CASINO」之中的妖女所騙的不是金錢，而是靈魂，所以玩者這次進入了這地方便要十分留神了。在這個《HAUNTED CASINO》的遊戲之中，玩者便要面對這些既美艷而又極危險的美女們。

在遊戲之中共有8位美艷的妖女會出現在玩者面前，她們會分別以4種不同的賭局和玩者一決高下，當然，勝了的話便可以妖女收服（收為己有才真），而且已說過這是「X指定」的遊戲，當然不會少了一些「誘人」的場面，這亦是遊戲的目的之一呢！



不過，在遊戲之中玩者是可以使用法術的，而這些法術又是從何而來的呢?便是在這大屋的其他房間之中找出來的，例如在地下「棺材房」之中便有數件的道具，不過要小心一點，如果開錯棺材的話便會GAME OVER。

除了遊戲的玩之外，這戲遊之中的音響亦是異常的精采的，所以遊戲之中也有提示玩者使用HEAD PHONE來玩的，這樣氣氛會好得多呢！

遊戲之中的賭賻遊戲

〔POKER〕

這個遊戲大家也十分熟悉的了，不過，這和一般玩的規有點兒的不同。在同牌式之時，以一般而言，是會看牌的大細來決定勝，不過，在《HAUNTED CASINO》之中卻不同了，在這情況之下一律計作「和局」。



〔HELL or HEAVEN〕

這賭局可以說是和「估大細」一樣，不過遊戲便好像是多了一點兒的新意，一般的「估大細」只是一局過，而這裏的是可以玩「三局」的，玩者勝了第一局後，可以接着玩第二局，而第二局的賠率當然比第一局高，第二局之後更可以玩第三局，不過，玩者亦可以選擇「逐局清數」的。



〔HAUNTED ROULETTE〕

這「HAUNTED ROULETTE」的遊戲便好像是「輪盤」的遊戲，在遊戲之中玩者會見到一個印上了「I、III、V、X、XX」的輪盤，這輪盤會不停的轉動，玩者便要決定指針會停在那裏，當然，數字的大細亦決定賠率多少。而每次玩者只可以下注在兩個地方之上，所以是不可以玩「大包圍」的。



〔BLACK JACK〕

「21點」這遊戲相信不會有一說不懂玩的了，而這裏的遊戲規則亦有了一點兒的改動，那便是廢除了「莊家食夾棖」這「老規則」，亦即是說當玩者和莊家是同一點數之時，亦算是和局的，而且會退回注碼。當然，當任何一方取得「BLACK JACK」（由J、Q、K和A組成的21點）時，便會有雙倍的賠款。



遊戲之中的一些「艷照」





